

SEGA®

フリッキー™

FLICKY™

ゲームの遊び方

1人用

ニャンニャンの動きをよく見て、タイミングよくジャンプ。テラスからテラスへのジャンプ上手が“フリッキー”プレー上手につながる。そして、ピヨピヨを1羽ずつよりも8羽全部まとめて家に入れることがハイスコアを出す秘けつ。これは、子供をかばってがんばる青い小鳥のあたたか〜いゲームなのです。

☆ゲームをはじめる前に読んでおこう☆

1. このゲームカートリッジはSC-3000シリーズ又はSG-1000シリーズでご使用ください。
2. SC-3000シリーズ又はSG-1000シリーズのROMカートリッジ挿入孔にゲームカートリッジを差し込んだ後、電源を“ON”にしてください。電源を“ON”にしたままカートリッジを差し込むと、本体及びカートリッジの故障原因となりますのでご注意ください。
3. このゲームは、SG-1000シリーズではジョイスティックで、SC-3000シリーズではキーボード又はジョイスティック(別売)で操作できます。また、SG-1000シリーズに別売のセガ・キーボード (SK-1100)をつないで、SC-3000シリーズと同じようにキーボード操作ができます。
4. SC-3000シリーズやSG-1000 IIでジョイスティックを使用してプレイする場合は、“JOY 1”の端子へコネクターを差し込んでください。
5. キーボード (SC-3000シリーズ、SG-1000シリーズ+SK-1100) でプレイする場合は、図を参照してください。
6. カートリッジのご使用後は、本体の電源を“OFF”にし、カートリッジを抜きケースに入れて大切に保管してください。

☆まずは、キャラクターからのごあいさつ☆



フリッキー

近所のどらねこニャンニャンで本当にイヤな奴。うちのかわいいビヨビヨ達をいつもねらっているの。でも、負けなくてよ。あたしのトンカチげりを受けてごらん!!



ニャンニャン

あの家のビヨビヨどもは、どいつもこいつもまるまると太って本当にうまそうだぜ。うるさいフリッキーめ、いつか必ずギャファンと言わせてやる。



ビヨ ビヨ

ビヨビヨ(黄色)

ニャンニャンで、こわいわ。いつもフリッキー母さんやあたし達のこといじめに来るの。



つっぱりビヨビヨ(黒)

フリッキー母さんはやさしいけど毎日たいくつ。ふらっと、どこかへ出かけたい気分なんだよね。

☆キーボード(SC-3000シリーズ
EG-1000シリーズ+SK-1100)で遊ぶ場合☆



フリッキーを2方向に操作

スタート・ボタン
ジャンプ・ボタン
武器のキック・ボタン

☆ジョイスティック(SJ-200、SJ-150、SJ-300)で遊ぶ場合☆

SJ-200



スタート・ボタン
ジャンプ・ボタン
武器のキック・ボタン

フリッキーを2方向に操作
(← →)

(別売)

SJ-150



スタート・ボタン
ジャンプ・ボタン
武器のキック・ボタン

フリッキーを2方向に操作

(別売)

SJ-300



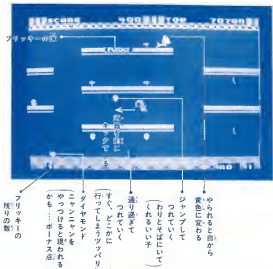
スタート・ボタン
ジャンプ・ボタン
武器のキック・ボタン

フリッキーを2方向に操作
(← →)

(別売)

☆ 遊ぶ方 ☆

→ 画面が左右に動く ←



SCORE(スコア) TOP(ハイスコア) RD.(ラウンド)

- ① スタート・ボタンを押すとゲームが始まります。
- ② ジョイスティック、又はキーボードのカーソルコントロールキーでフリッキーを操作してください。

- ⑤フリッキーが「FLICKY」マークの家を飛び出し、テラスや地面の上の8匹のビヨビヨをもとの家に帰すと次のラウンドに進めます。
- ⑥フリッキーがビヨビヨのところを通り過ぎると、ビヨビヨはぞろぞろくっついてきます。テラスに飛び移るときや空中にいるビヨビヨを連れていくときは、ジャンプ・ボタンでジャンプしてください。
- ⑦この画面は左右にスクロールします。つまり、フリッキーを移動させれば、その動きに合わせて自動的に画面も左右に動いていきます。ビヨビヨがいる場所やニャンニャンの動きを考えて有利にプレイを進めてください。
- ⑧2匹のニャンニャンはテラスの上や下から飛びかかってきたり、地面やテラスの上を走って追いかけてきたりします。
- ⑨フリッキーはニャンニャンにアタックされると、やられてしまいます。
- ⑩ニャンニャンをやっつけるには、テラスや地面の上にあるトンカチやビールのジョッキなどを、ジャンプ・ボタンでけりつけてやっつけることができます。武器は、フリッキーが武器のところを通り過ぎると、とれます。そして、フリッキーの向いている方向にけることができます。



- ⑤武器が命中すると、ニャンニャンは白から黄色に変わってはじき飛ばされていきます。そして、しばらくするとダイヤモンドになることがあります。（どういふ場合にダイヤモンドに変わるかはナゾ）このダイヤモンドをとるとボーナス点になります。（9ページをみる）
- ⑥武器は6個で、けるとけた数だけ減っていきます。そして、フリッキーがやられて次のフリッキーが登場したときや、ラウンドが変わると、また6個の武器でゲームが始まります。
- ⑦フリッキーに連れられていくビヨビヨにニャンニャンがさわると、ビヨビヨは離れていってしまいます。

- ⑤黄色のビヨビヨは、ニャンニャンにフリッキーからひき離されても、そのテラスの上や付近をうろうろするだけです。ところが、黒いつっぱりビヨビヨは、あちこちのテラスや地面へ降りていってしまいます。
- ⑥ビヨビヨの数は、どのラウンドも8羽ですが、その中の黄色と黒のビヨビヨの数の割合はラウンドによって変わります。
- ⑦このゲームは40ラウンドまであります。テラスの配置や家の入口は、ラウンドごとに変わります。このうち、3、7、11……と4画面ごとにボーナスラウンドがあります。
- ⑧フリッキーは、1ゲーム3羽で、スコアが8万点、16万点、24万点になるごとに1羽ずつ増え、合計6羽まで増えます。

スコア

ニャンニャン………200点^{てん}

ピヨピヨを家に帰したとき

羽 ^は	1	2	3	4	5	6	7	8
てんすう 点数	100	200	300	400	500	1,000	2,000	5,000

1回で何羽も家に帰した方が高得点になります。

○ 1回で2羽帰すと… $100+200=300$ 点^{てん}

○ 1回で4羽帰すと… $100+200+300+400=1,000$ 点^{てん}

○ 1回で8羽帰すと… $100+200+300+400+500+1,000+2,000+5,000=9,500$ 点^{てん}

ボーナス点^{てん}

フリッキーがダイヤモンドをとるときについているピヨピヨの数で点数が変わります。

羽 ^は	0	1	2	3	4	5	6	7	8
てんすう 点数	100	100	200	300	400	500	1,000	2,000	5,000

タイムボーナス

1つのラウンドをクリアするのにかかる時間によって、
ボーナス点を与えられます。

クリアするのにかった時間

0分47秒



タイムボーナス

3000点

0～19秒	20,000点
20～29秒	10,000点
30～39秒	5,000点
40～49秒	3,000点
50～59秒	1,000点
60秒以上	0点

ボーナスラウンド

ニャンニャンがシーソーにのっているビヨビヨをはね
上げます。フリッキーを操作して網で落ちてくるビヨ
ビヨをキャッチすれば、1羽につき250点の得点になり
ます。



ビヨビヨをキャッチ

☆ゲームズ博士^{はかせ}からのアドバイス☆

- ビヨビヨは8羽^{はね}まとめて家^{いえ}に帰^{かえ}るのがハイスコアへの近道^{ちかみち}だよ。
- ボーナス^{ボーナス}のチャンス^{チャンス}を最大限^{さいだんげん}に活用^{かつう}して、びっくり新^{しん}ハイスコア^{ハイスコア}を出^だそう。



株式
会社

セガ・エンタープライゼス

本 社 東 京 都 大 田 区 羽 田 1 - 2 - 12

〒144 電話 03(742)3171(大代表)

お問合せは本社パーソナルコンピュータ事業本部まで